MICROHOBBY

CASSETTE

AÑO II. N.º 13

- Tickland
- Castillo
- Fuerza Aérea
- Damas
- Fonty
- Manic Man
- Patufet
- Golden Eagles
- War Land
- Mercado

FRONTÁN

HOBBY PRESS, S.A.

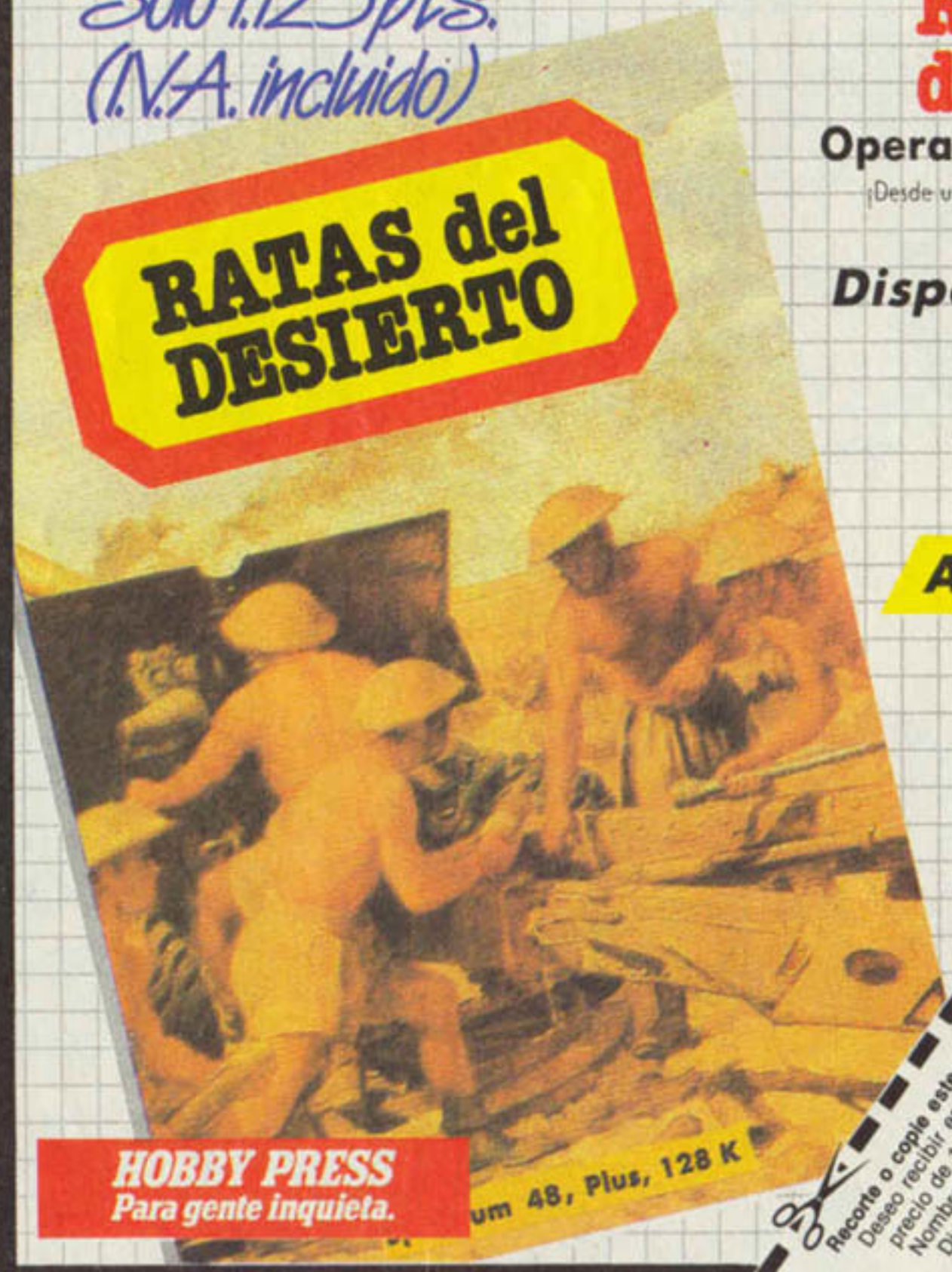
& Juegos ESTRATEGIA

¡Juegos de Simulación Estratégica para poner a prueba su inteligencia y vivir la emoción de situaciones reales!

¿Se atreve Ud. a dirigir la Campaña del Desierto y derrotar a Rommel antes de que lo hiciera el General Montgomery en el Alamein?

Un WAR GAME de estrategia que reúne todos los condimentos necesarios para hacer de él un auténtico *«plato fuerte»*, inteligencia, emoción, sorpresa y realismo.

Sólo 1.125 pts. (I.V.A. incluido)



RATAS del DESIERTO

Operación Norte de Africa

¡Desde uno a tres jugadores!

Disponible para

Spectrum

y

Amstrad

Recorte o copie este cupón y envíelo a Hobby Press, S. A. Apdo. de Correos 54.062 Madrid. sin gastos de envío alguno por mi parte, la cinta RATAS DEL DESIERTO al precio de 1.125 ptas. (IVA incluido).

Deseo recibir en mi domicilio, ...

Nombre ..... Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... Provincia .....

Código ..... Teléfono .....

El modelo que elijo es para:

☐ Amstrad ☐ Spectrum

La forma de pago elegida es la que señalo con una cruz

☐ Giro postal n.º ..... ☐ Tarjeta Visa n.º ..... ☐ Talón nominativo a Hobby Press, S. A.

Fecha de caducidad de la tarjeta .....

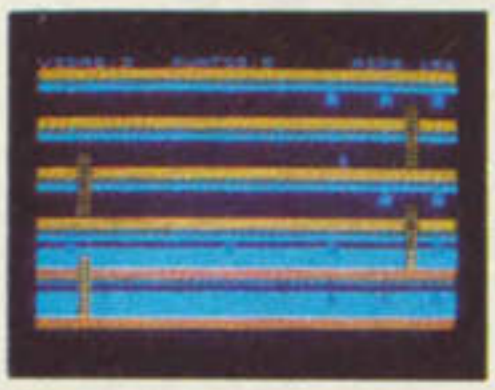
Fecha y firma: .....

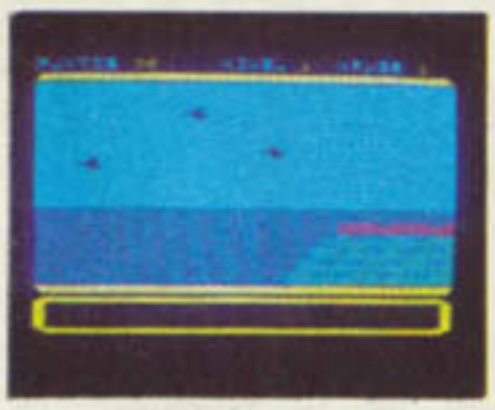
HOBBY PRESS
Para gente inquieta.

MICROHOBBY CASSETTE

AÑO II. N.º 13 MARZO 1986
450 ptas. (incluido IVA)

SUMARIO





5 TICKLAND ¿Retornarás de este país perdido en los tiempos?

6 CASTILLO EMBRUJADO La paz podrá ser reestablecida si hallas el hechizo.

7 FUERZA AEREA Pilotar un caza de intercepción es toda una aventura.

8 DAMAS Un simple pero imprevisible juego de mesa.

9 FONTY Aprende a reparar las figuras de agua o tu casa será destruida.

10 MANIC MAN Si recompones el enigma podrás salir del laberinto.

11 PATUFET Una bonita excursión por tierras catalanas.

12 GOLDEN EAGLES Ser comandante de esta escuadrilla requiere mucha pericia.

13 WARLAND La isla es atacada, cada movimiento debe ser calculado.

14 MERCADO La estrategia comercial puede hacerte rico o arruinarte.

Director Editorial: José Ignacio Gómez-Centurión. **Director Ejecutivo**: Miguel Angel Hijosa. **Redactor Jefe**: Africa Pérez Tolosa. **Redacción**: Pedro S. Pérez, Alberto Súñer. **Superv. Software**: Paco Martín Ramos. **Maqueta**: Rosa María Capitel. **Secretaria**: Carmen Santamaría. **Colaboradores**: J. E. Paz, J. L. Fernández, T. Ledo, J. J. Carbonell, J. Perez, P. Burjotsa, I. Ruiz, O. Campos, G. García, L. Bajo. **Dto. Circulación**: Carlos Peropadre. **Fotografía**: Carlos Candel. **Dibujos**: J. L. Frontán. **Edita**: HOBBY PRESS, S. A. **Presidente**: María Andrino. **Consejero Delegado**: José I. Gómez-Centurión. **Jefe de Publicidad**: Marisa Esteban. **Secretaria de Publicidad**: Concha Gutiérrez. **Publicidad Barcelona**: Isidro Iglesias. Tel.: (93) 307 11 13. **Secretaria de Dirección**: Marisa Cogorro. **Suscripciones**: M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad**: La Granja, s/n. ALCOBENDAS (Madrid). Tel. 654 32 11. **Distribución**: Coedis, S. A. Valencia, 245. Barcelona. **Imprime**: Rotedic, S. A. **Fotocomposición**: NOVOCOMP, S. A. Nicolás Morales, 38-40. **Fotomecánica**: GRAFICO HISPANO. **Depósito Legal**: M. 792-1985. Reservados todos los derechos. Printed in Spain.

Para gente especialmente inquieta...

MICROHOBBY
REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR
HOBBY PRESS S.A.
TE CONTAMOS TODO SOBRE LOS JUEGOS DE GUERRA
Qué son, para qué sirven y cómo se usan LAS VARIABLES DEL SISTEMA
Guía de las mejores utilidades para SPECTRUM
Así se hizo EL CAMELOT WARRIORS
Conoce los lenguajes de tu Spectrum
ESPECIAL
Nº 2- 350 PTS
COMO USAR ENSAMBLADORES
TODAS LAS IMPRESORAS SPECTRUM
MICROESTRELLAS MAS FAMOSAS DE LA PROGRAMACION
SUPERTRUCOS
Una relación de rutinas para que hagas superprogramas

¡YA! está a la venta el ESPECIAL n.º 2

¡Pídelo en tu kiosco!

O solicítalo directamente a nuestra editorial.

Rellena este cupón y envíalo a **HOBBY PRESS, S.A.** Apartado de Correos 232. Alcobendas. Madrid

Nombre _____ Apellidos _____

Localidad _____ Provincia _____ C. Postal _____

Teléfono _____ Profesión _____ Edad _____

DESEO RECIBIR

☐ El especial de **MICROHOBBY** n.º 2 al precio de 350 ptas. (IVA incluido)

☐ El especial de **MICROHOBBY** n.º 1 al precio de 300 ptas. (IVA incluido)

☐ Los especiales de **MICROHOBBY** nos. 1 y 2 al precio de 600 ptas. (IVA incluido)

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario adjungo a nombre de **HOBBY PRESS, S.A.**

☐ Contra reembolso (supone 75 ptas. de gastos de envío)

Fecha

☐ Mediante Tarjeta de Crédito.

N.º _____ Fecha de caducidad _____

Firma

JUEGO

TICK LAND

Spectrum 48 K

He aquí que acorralado por sus perseguidores, Tick se ha visto obligado a huir tan apresuradamente y de tan mala manera, que sin percatarse de lo que hacía se encuentra perdido en los tiempos.

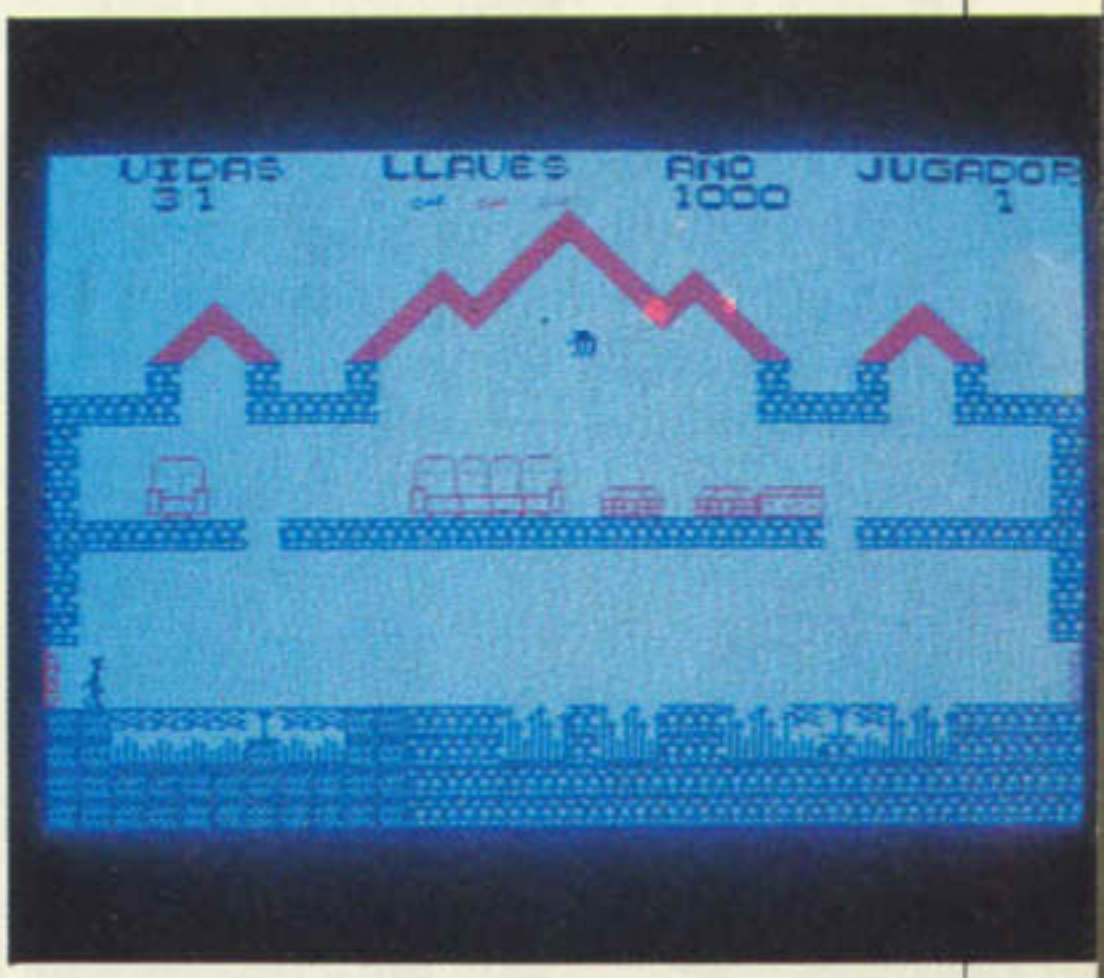
La situación es más grave de lo que parece, ya que además que el paisaje no le resulta familiar, en vez de los estilizados y modernos edificios de su hábitat, se ve rodeado de un amplio campo en cuyos confines divisa dos castillos de la época medieval de peculiar colorido, uno rojo y otro azul.

Dispuesto a salir de esta anómala situación decide recorrer ambos países en busca de una posible salida, a través de algún túnel que le transporte a su tiempo y a su tierra.

Pronto se dará cuenta el pequeño Tick de que esta tierra encierra multitud de sorpresas. Apenas empieza a caminar se encuentra con puentes que se hunden bajo sus pies y plantas que le debilitan con su contacto, debe ser precavido y meditar cada uno de sus movimientos para no perecer. En su deambular encuentra escondidas un par de llaves de colores que seguramente le abrirán alguna puerta y tal como supone, se dirige al castillo azul; pero ninguna le vale, deberá probar en el rojo.

Por fin, llega a sus puertas y esta vez sí, logra pasar al interior. El lugar no le ofrece confianza alguna, parece guardar algún importante secreto pues sus salones han sido construidos con toda suerte de trampas.

Pero algo le dice que su buena estrella no le abandonará.



Si durante el juego pulsamos CAPS SHIFT, el programa efectuará un listado del mismo así como de sus gráficos por impresora, deteniéndose al finalizar.

(O) Izquierda
(P) Derecha
(Q) Salto

TECLADO REDEFINIBLE

JUEGO

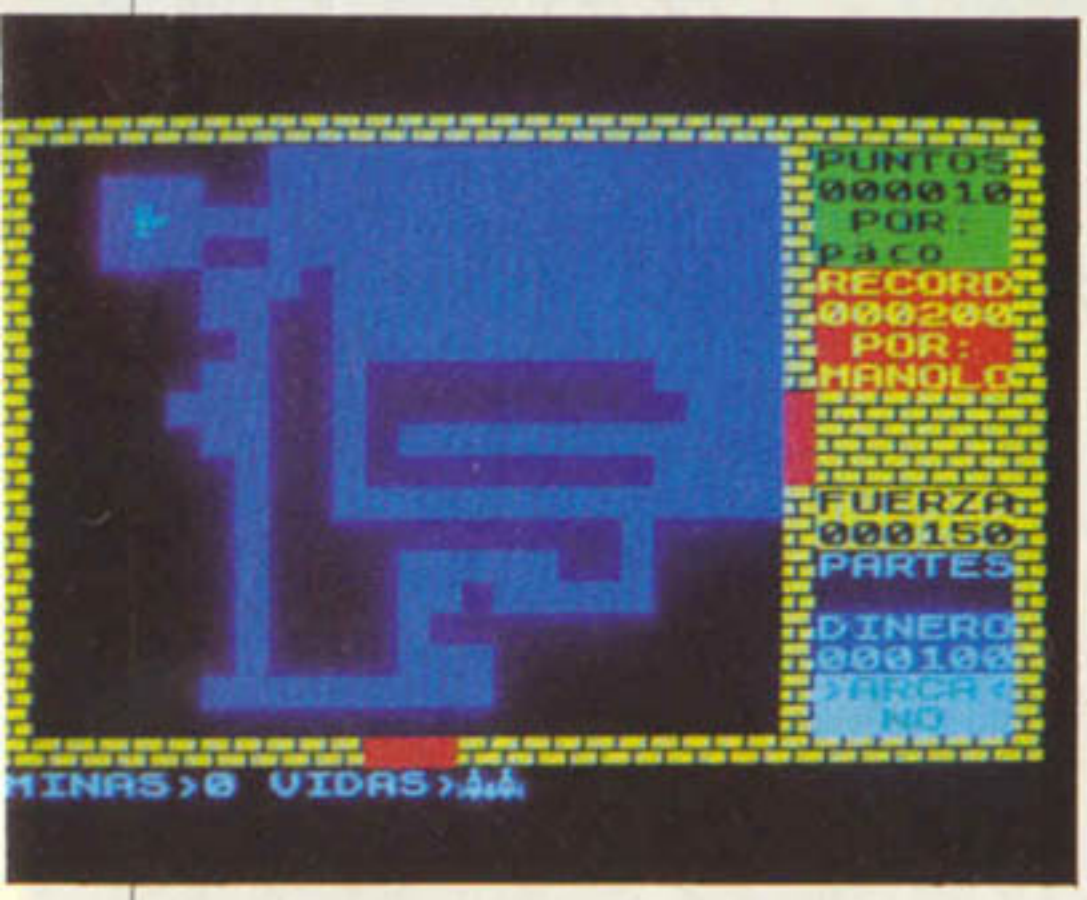
EL CASTILLO

Spectrum 48 K

Uno de los primeros actos conscientes del ser humano fue, sin duda, el empleo de la violencia, quizás como único medio de supervivencia frente a los grandes animales que le rodeaban, pero no tardó mucho en servirse de ella para dominar a otros seres humanos.

También es cierto que otras personas comenzaron inmediatamente a buscar remedio para evitar estas situaciones y conducir a los violentos a una agradable paz.

De entre ellos, uno tan sólo logró completamente su objetivo; su nombre, Welkra, un benevolente alquimista del siglo XV que logró realizar un poderoso hechizo que le permitió eliminar todos los males que asolaban el mundo.



Mientras vivió, la paz fue total en su mundo; no obstante, un hombre se desvió de las normas establecidas lo suficiente para poner en peligro la magnífica situación, logró apoderarse de los escritos de Welkra y esconderlos en lo más recóndito de su castillo, en donde han permanecido ocultos durante siglos sin que nadie pueda rehacer el hechizo.

En esta situación, solamente tú puedes ir a la búsqueda de los seis valiosos pergaminos dispersados por la gran mansión, recogerlos y con ellos en tu poder, encontrar la habitación donde se encuentran los ingredientes necesarios para repetir el hechizo y de nuevo, liberar al mundo de guerras y males.

Pero no se trata simplemente de un paseo ya que el castillo está protegido por minas ocultas que explotarán si las pisas, por lo que deberás rodearlas. Para ello, observa el detector de minas, que te indicará constantemente cuántas se encuentran a tu alrededor (de 0 a 3), con esta orientación podrás realizar tu aventura más cómodamente; pero ten cuidado, puede pasarte... de todo.

O Izquierda
P Subir
A Bajar

JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

FUERZA AEREA

Spectrum 48 K

Te encuentras a los mandos de un moderno avión F-16, perteneciente al portaaviones Entreprisa, con tu primera misión importante: destruir al más poderoso portaaviones de la flota enemiga, el KIA.

El poderoso navío no se encuentra solo, una gran escolta le protege, compuesta por fuerzas aéreas y navales.

Podrás efectuar el despegue del aparato cuando hayas superado una velocidad de 800 km/h (pulsando alternativamente las teclas V y B) y procura en todo momento permanecer a una velocidad superior a los 700 km/h pues a valores menores el aparato pierde sustentación y caería en picado.

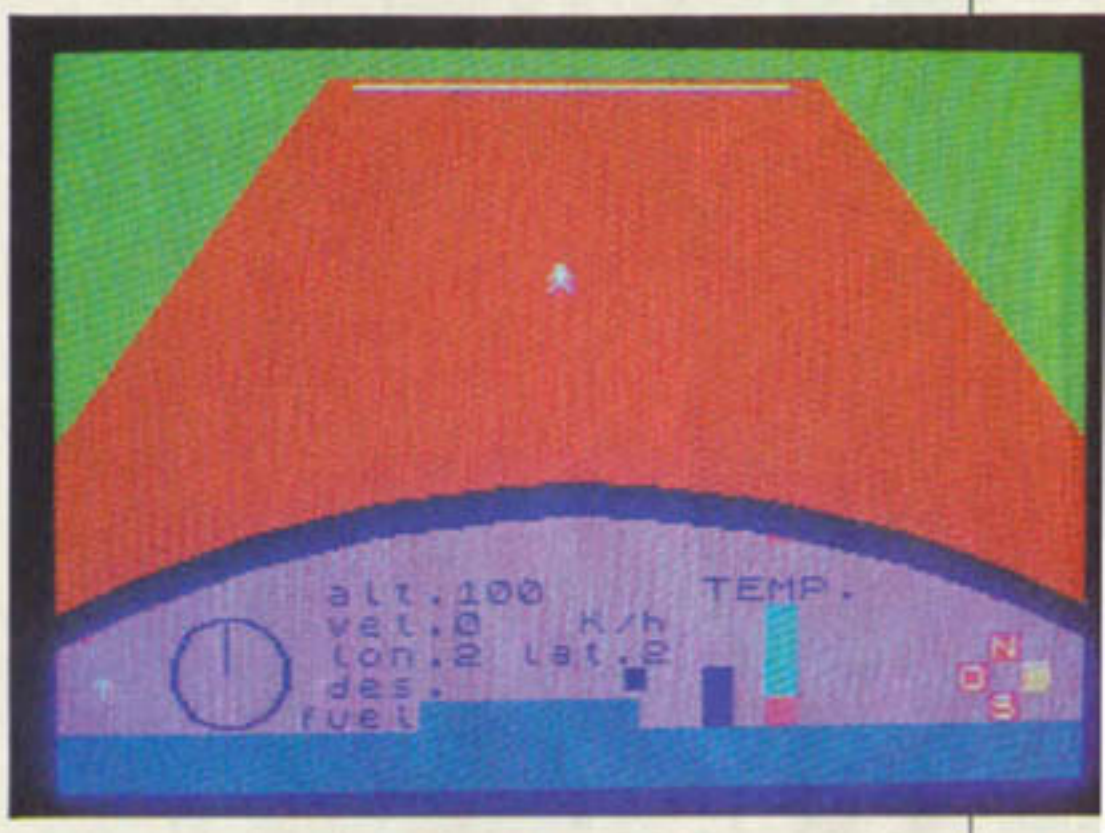
Es muy importante conseguir combustible ya que tu búsqueda puede prolongarse bastante y sin fuel (F), no lograrás llegar muy lejos.

Especial precaución debes poner ante el ataque antiaéreo procedente de los navíos enemigos, pues son difíciles de esquivar y es posible que pierdas velocidad.

Para una correcta orientación dispones de un mapa en el que apreciarás fácilmente las posiciones que ocupan los depósitos de fuel y los de la flota enemiga.

El resto de los datos de navegación los podrás deducir de las indicaciones de la cabina del avión (altura, velocidad, brújula, situación, etc.).

Los mandos de tu aparato son bastantes, pero el piloto automático mantendrá el trayecto.



La posición de fuego la puedes controlar combinando teclas del siguiente modo:

(I)	(O)	(P)	
X	X	X	(I)
X	X	X	(Q)
X	X	X	(A)

(I) Ganar altura
(Q) Mantener altura
(A) Perder altura
(P) Giro a derecha
(O) Mantener rumbo
(I) Giro a izquierda
(Z) Acelerar
(X) Decelerar
(0) Fuego
(M) Mirar/borrar Mapa

JUEGO

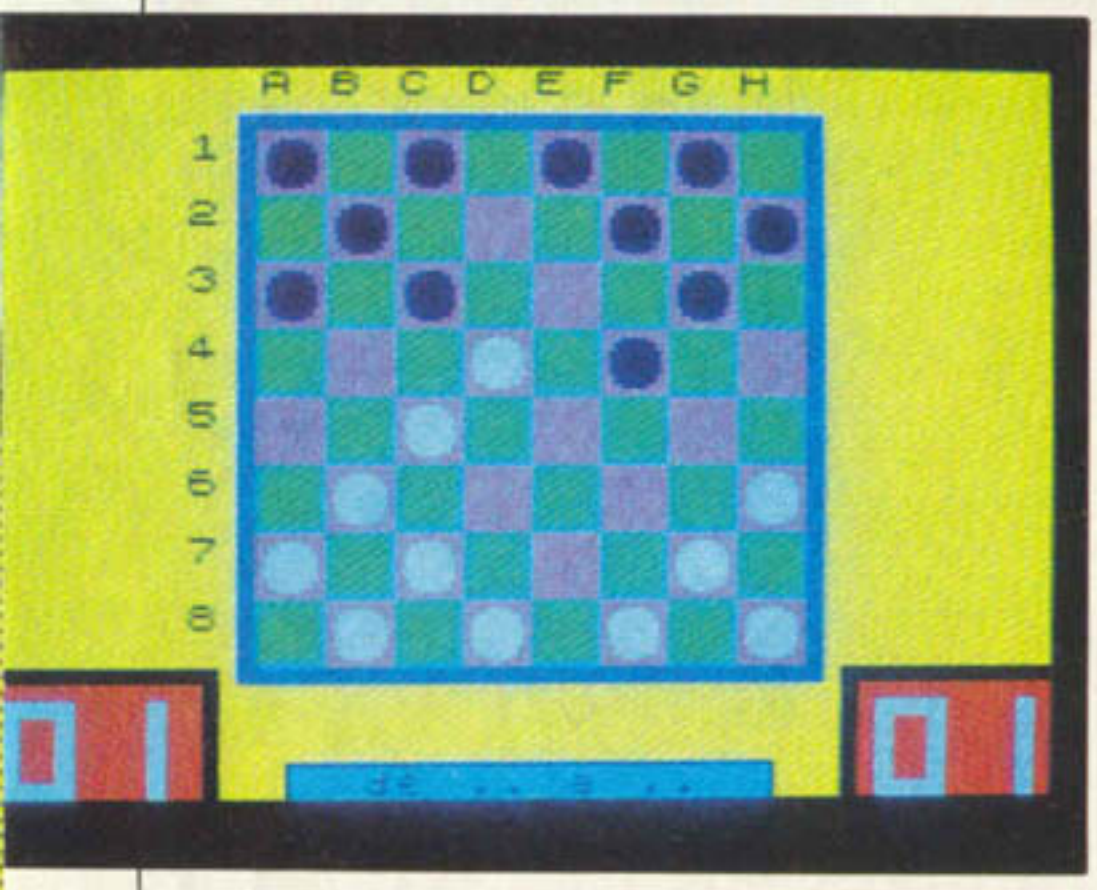
DAMAS

Spectrum 48 K

Este programa simula perfectamente el conocido juego de las damas, aunque en una versión un tanto particular.

Las reglas del juego son, en general, las conocidas: en un tablero se enfrentan los dos «ejércitos» de fichas en la forma habitual, blancas contra negras.

Tras elegir la opción de quién inicia la partida, se efectuará alternativamente el movimiento de una ficha por cada jugador. Este solamente podrá ser efectuado en sentido de avance diagonal, desplazándose la ficha una sola casilla.



El objetivo de cada uno de los contendientes es eliminar todas las fichas del bando contrario, acción que se conseguirá «saltando» por encima de la ficha adversaria, teniendo en cuenta que para ello debe de estar libre la casilla inmediata.

Para efectuar vuestras jugadas solamente deberéis teclear los valores correspondientes a los casilleros de la ficha a mover y de la de destino, e inmediatamente efectuará la jugada. Tras ésta y después de «pensar» un poco, hacía la suya.

El ordenador detectará cualquier movimiento incorrecto impidiendo su realización y obligándonos a repetir la jugada de modo correcto.

De este modo no podréis moveros a más de un cuadro de distancia de la casilla en que estéis y por supuesto, ha de estar vacío.

Por otra parte, una de las reglas básicas del juego es la obligación de «comer» una ficha contraria que se encuentre a vuestro alcance, en estos casos el ordenador será inflexible.

La excepción respecto al juego ordinario de las damas es que cuando una ficha alcanza el lado contrario, ésta no se convierte en dama, sino que continúa el juego de la forma anteriormente descrita.

El final del juego tiene lugar cuando uno de los dos jugadores se queda sin fichas, lo que da la victoria al adversario. Si alguno de los dos jugadores no puede realizar movimiento alguno, la partida quedará en tablas. En este caso pulsar SPACE y se inicializará una nueva partida.

JUEGO

FONTY

Spectrum 48 K

Algunas profesiones nos parecen triviales y por lo tanto, fáciles de desarrollar; pero veamos qué haríais vosotros si un fin de semana se os comienzan a averiar las tuberías del agua de casa y lo lográis encontrar a un buen profesional que os eche una mano.

Lo más probable es que intentéis taponar los agujeros con lo primero que encontréis y así, parar la fuga momentáneamente.

Con un poco de habilidad podrías remendar alguna tubería, pero, ¿cuántas? las suficientes para que no se complete la inundación o, tan sólo, unas pocas. En el mejor de los casos seguro que os tocaría retornar a una de ellas un tanto chapuceramente reparada y efectuar en la tubería una nueva «cura de urgencia» e incluso, llegaríais a tener que mojaros...

(O) Izquierda
(P) Derecha
(Q) Subir
(A) Bajar
(B) Taponar

¡SUSCRIBETE AHORA A MICROHOBBY CASSETTE!

~~Precio real 5.175 ptas.~~

Recibo totalmente gratis una cinta de

Precio suscripción 4.275 ptas.

= Ahorro 900 ptas. +

Si ya tienes este juego, puedes reservarte el derecho de solicitar cualquier otro número de esta serie que se publique a lo largo de este año.

Oferta válida hasta el 31 de marzo de 1986

JUEGO

MANIC MAN

Spectrum 48 K

Debemos intentar salir del interior de este pequeño laberinto, pero la única puerta existente está taponada por tres pirámides impidiéndonos el paso.

Tan sólo tenemos una opción: recoger los distintos trozos de pirámide dispersos y llevarlos (uno a uno) al borde del túnel de salida y así, eliminar la parte de pirámide correspondiente al trozo conseguido.

También encontraremos martillos para romper muros al llegar a ellos.

Las copas, el ascensor y la vagoneta también pueden seros útiles.

O Izquierda	Y+O	Salto izquierda
P Derecha	Y+P	Salto derecha
Q Subir	1	Romper pared
A Bajar		

Recorte o copie este cupón y envíelo a HOBBY PRESS, S. A. Apartado de Correos N.º 232. Alcobendas (Madrid)

Deseo suscribirme a MICROHOBBY CASSETTE (12 números) durante un año por sólo **4.275 ptas.** (I.V.A. incluido), lo que me supone un ahorro de **900 ptas.** Esta suscripción me da derecho a recibir, totalmente gratis, un ejemplar de JUEGOS & ESTRATEGIA.

El primer número que deseo recibir es el _____

NOMBRE _____ **EDAD** _____

APELLIDOS _____

DOMICILIO _____

CIUDAD _____ **PROVINCIA** _____

C. POSTAL _____ **TELEFONO** _____ **PROFESION** _____

Redondeo con un círculo la opción que más me interesa.

ARNHEM

me reservo el derecho de solicitarlo más adelante.

Marco con una (x) en el casillero correspondiente la forma de pago que más me interesa:

☐ Talón bancario adjunto a nombre de HOBBY PRESS, S. A.

☐ Giro Postal a nombre de HOBBY PRESS, S. A.

☐ Tarjeta de crédito _____

N.º de la tarjeta _____

Fecha de caducidad de la tarjeta _____

☐ Domiciliación bancaria **(12 NUMEROS MAS UNO DE REGALO)**

Banco _____ N. de Cuenta _____

Sucursal y localidad _____

JUEGO

PATUFET

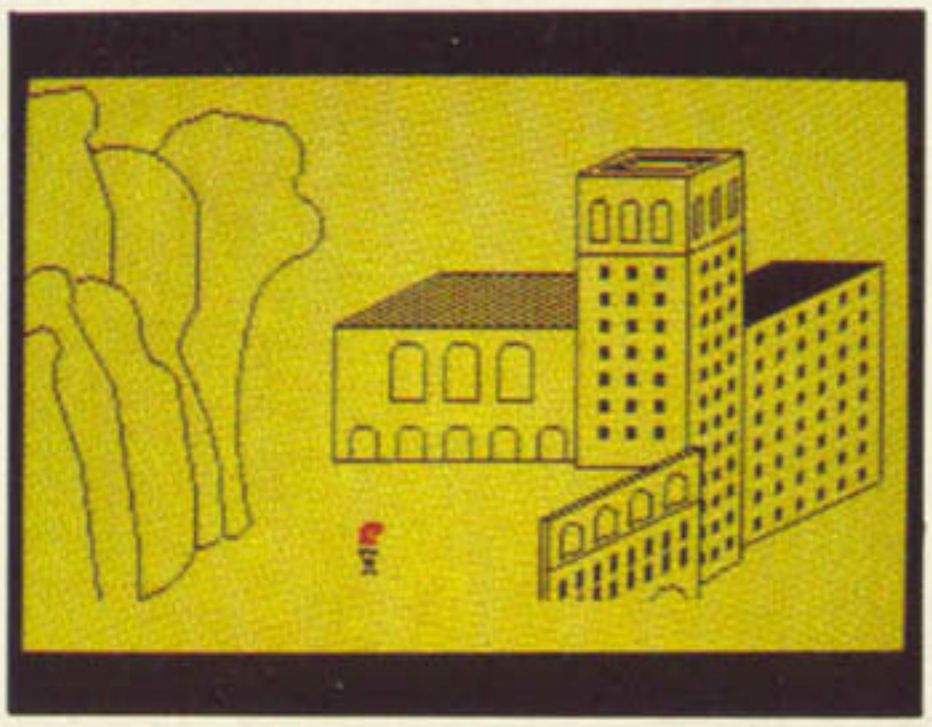
Spectrum 48 K

Los primeros rayos de sol dan paso al nuevo día, pero hoy Pere, el pequeño Patufet, no se dispone a hacer los cotidianos preparatorios para acudir al campo a sembrar o preparar el regadío.

Hoy es un día extraordinario en su vida o mejor dicho, puede serlo.

Muchas horas de la pasada noche ha pasado pensando en lo trascendental de la fecha, no es que sea un día festivo oficialmente, pero para él, es mucho más importante.

Desde bastante tiempo atrás había estado pensando en hacer una escapada



a la ciudad, pues eran muchas las cosas que había oído comentar a todos los que por algún motivo se habían visto obligados a salir del pueblo, y éstas le habían parecido tan extraordinarias que no le quedaba otro remedio que comprobarlas personalmente, además, de esta manera, podría presumir a su vuelta de las experiencias vividas.

Llegado el día, Pere estaba muy nervioso pues como no sabía qué hacer con

su borrico en la ciudad, debía de dejarlo en casas, eso sí, bien atado no sea que quisiera seguirle, y con abundante comida y agua para que en su ausencia no le faltase de nada.

Aún no sabía muy bien lo larga que le resultaría su aventura, pues barruntaba algunos riesgos a eso de alejarse de aquellos lugares y adentrarse en otros desconocidos, y más si su escasa talla le proporcionaba algún riesgo extra más. En fin, todo esto era tan sólo un nubarrón de dudas, lo principal era ver mundo y aquello de recorrer caminos, montar en trenes, viajar en cabinas colgadas de cables era tan apetecible, que sin pensarlo más, echó a andar.

(5) Izquierda
(8) Derecha
(7) Saltar

JUEGO

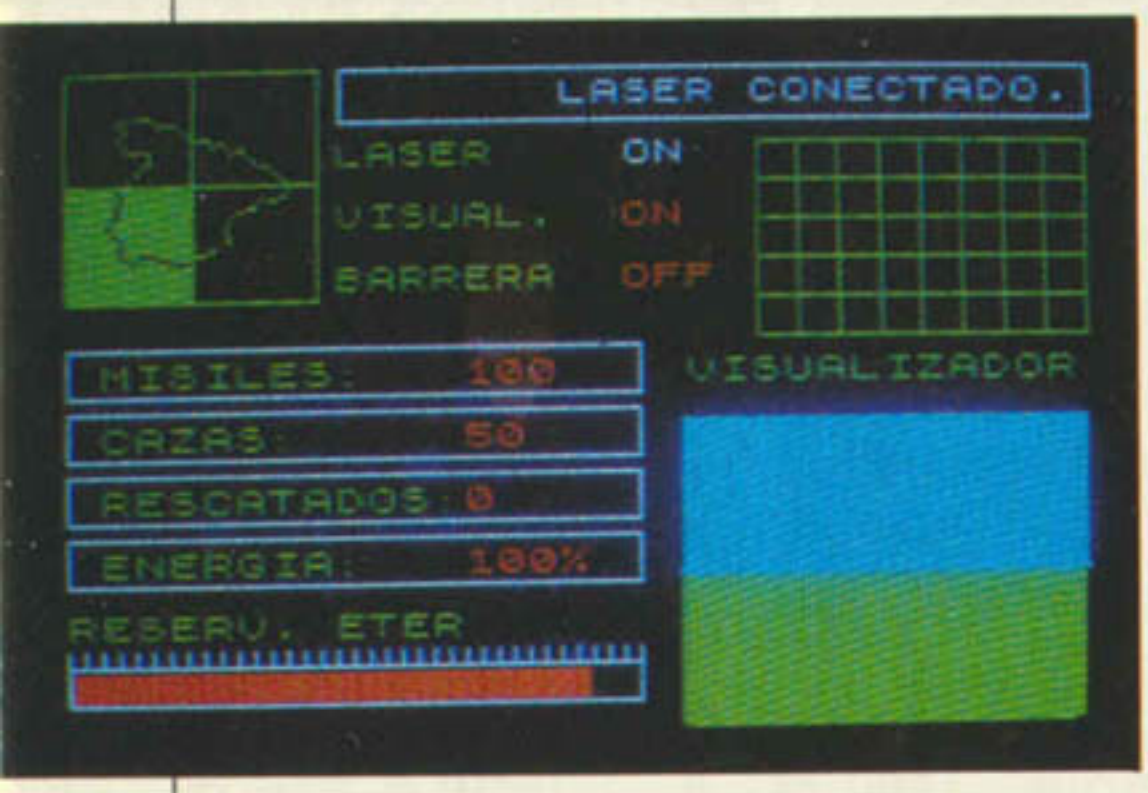
GOLDEN EAGLES

Spectrum 48K

Como comandante de la escuadrilla de los Golden Eagles, debes intentar liberar a la nación de las sucesivas oleadas de las naves invasoras de los Melkins, también deberás rescatar a los rehenes que permanecen encerrados en las cápsulas.

Para ello, debes rechazar los sucesivos ataques de los Melkins y ante los consejos del ordenador, comenzar la reconquista de los territorios ocupados por ellos.

Rechazar la invasión significa que hay que destruir tres naves enemigas, si una



de ellas logra aterrizar, la zona será invadida.

CAZAS: podréis mover 4 cazas que disparan en cruz. Cuando los hayáis colocado saldrá una nave por un extremo, y podréis disparar mientras tengáis misiles.

LASER: moviendo un punto en el scanner con las teclas del cursor hasta hacerlo coincidir con el objetivo, dispara el láser. Sólo dispondréis de tres disparos, si ninguno alcanza la nave ésta tomará el territorio.

RESCATE DE REHENES: para esta misión mover el rectángulo y encuadrarlo en el menor tiempo posible sobre un cuadrado, luego pulsar SPACE, el acierto o fallo lo apreciaréis en la ventana de mensajes.

REPOSTAR ENERGIA: pulsando «E», ésta aumentará en un determinado porcentaje, también bajará el nivel de éter.

MAPA: Indica los territorios invadidos.

MENSAJES: Comunica cada uno de los sucesos que acontecen en cada momento.

VISUALIZADOR: Representación gráfica del campo en que desarrolla la acción.

ETER: Indica la reserva de energía.

SCANNER: Visualizador reducido.

Como podrás comprobar la defensa de nuestro país no es nada sencilla.

(L)	**Disparar láser**
(M)	**Dispara misil**
(SPACE)	**Mover cazas/ rescate**
(E)	**Repostar energía**
(V)	**Activar visualizador**
(B)	**Preparar rescate**
(C)	**Preparar cazas**

JUEGO

WARLAND

Spectrum 48 K

Tras la presentaciòn, aparecerá en vuestra pantalla una ventana en la cual se desarrollará gráficamente el juego y en la que podréis apreciar vuestra isla y, durante el desarrollo del mismo, los distintos aparatos que intentarán atacar vuestro territorio.

En la parte inferior de la pantalla otra ventana informativa actuará para vosotros a modo de pantalla de radar, que cubrirá un sector de territorio mucho más amplio y fácilmente podréis daros cuenta de las distintas posiciones que van ocupando las ordas enemigas.

Para poder desarrollar la defensa y destruir a los atacantes disponéis de un sofisticado sistema de disparo que, procedente de la isla, va a parar al punto de destino que le indique el punto de mira que podéis desplazar por los alrededores de la isla.

La puntuación obtenida va en función del tipo de aparatos que destruyamos, así:

Misiles	30 puntos
Helicópteros	50 puntos
Aviones	70 puntos
Naves	100 puntos

Otros marcadores os informarán de los resultados del juego, de esta manera sabréis el número de naves destruidas, la cantidad de energía consumida por los disparos del láser y la situación de daños de la isla. Este marcador consta de 6 bloques de colores verde, amarillo y rojo en función de que cada zona éste indemne, parcial o totalmente destruida.

El número de atacantes dependerá del nivel de dificultad elegida correspondiendo a 50, 75, 100 y 125 naves en los niveles 1, 2, 3 y 4.

(Q) Izquierda lento
(W) Izquierda rápido
(R) Derecha lento
(E) Derecha rápido
(8) Subir
(U) Bajar

COLABORADORES

Micromanía ha decidido ampliar su plantilla de colaboradores.

Para formar parte de ella, sólo te pedimos dos cosas: que tengas conocimientos de Código Máquina y buenas ideas.

Los conocimientos de Código Máquina podrán ser de Spectrum, Amstrad, Commodore o MSX. Cualquiera de ellos es válido.

Si crees que reúnes las condiciones, quizá tú seas una de las personas que estamos buscando. Envíanos una carta con tus datos personales y teléfono de contacto:

Micromanía
Calle La Granja, 39. Polígono Industrial de Alcobendas. Madrid

JUEGO

MERCADO

Spectrum 48K

Este programa pondrá a prueba vuestras dotes de estrategas, si vuestra técnica es lo suficientemente buena obtendréis unos buenos beneficios. Por el contrario, si tomáis decisiones no muy acertadas acabaréis en la más completa ruina.

Vuestro objetivo es aprovecharos de los cambios de precios del mercado de los diferentes productos que se ponen a la venta en el mercado nacional.

En la pantalla de vuestro monitor aparecerán tres ventanas informativas, una de ellas indica vuestro capital, dis-

ponible (en pesetas), y la capacidad de carga de vuestro barco, único medio de almacenar aquellos productos que compréis.

En el segundo apartado se indican las siete opciones del programa con las que podréis efectuar las distintas transacciones.

1.COMPRAR: Pulsando esta opción aparece la lista de las distintas mercancías, con sus respectivos precios (unos por litros, otros por kilos, en función del tipo de productos). Dentro de esta opción pulsando «2» continuará la información de mercancías, con «0» volverá al menú y con «1» confirmaréis vuestro deseo de comprar debiendo introducir el código del producto y tras él, la cantidad. En caso de error pulsando cualquier tecla podréis iniciar la gestión de compra o retornar al menú.

2.VENDER: Aparece una lista con las existencias de los productos adquiridos y en inverse sus correspondientes precios en el mercado, como en la opción anterior, con «2» sigue la lista y 0 vuelve al menú principal. Para vender pulsaremos «1» y después el código del producto y la cantidad que deseamos vender.

3.VIAJAR: Podréis desplazaros de un puerto a otro, con sus correspondientes gastos, claro.

4.CAMBIO DE BARCO: Normalmente no es necesario, pero siempre podéis elegir más o menos capacidad de carga.

5.PRESTAMOS: Se pueden solicitar créditos hasta 600.000 ptas. a devolver al 10 por 100 de interés.

6.SORTEOS: Podréis comprar números de sorteos, éstos valdrán de 50 a 50.000 ptas., suerte.

7.FIN: Para parar el programa o comenzar una nueva partida.

ENCUESTA MICROHOBBY CASSETTE

AYUDANOS A MEJORAR

Con objeto de mejorar nuestra revista-cassette, estamos realizando una encuesta entre todos nuestros lectores. Te rogamos nos envíes tu opinión, pues gracias a ella podrás obtener la publicación que desees.

Nombre _____ Apellidos _____

Domicilio _____

Localidad _____ Provincia _____

C. Postal _____ Teléfono _____

Edad _____ Profesión _____

¿ERES SUSCRIPTOR DE MICROHOBBY CASSETTE?

☐ Sí ☐ No

¿QUE MODELO DE SPECTRUM TIENES?

☐ 16 K ☐ 48 K o Plus

¿CON QUE ASIDUIDAD COMPRAS MICROHOBBY CASSETTE?

☐ Siempre ☐ A menudo ☐ Muy pocas

¿LA ENCUENTRAS FACILMENTE?

☐ Sí ☐ No

¿QUE OTRAS PUBLICACIONES EN CASSETTE COMPRAS?

¿QUE OPINION TE MERECEN HASTA AHORA LOS PROGRAMAS PUBLICADOS EN MICRO-HOBBY CASSETTE?

☐ Muy buenos
☐ Buenos
☐ Regular
☐ Malos
☐ Muy malos

¿PIENSAS QUE SERIA CONVENIENTE INCLUIR MAS UTILIDADES Y MENOS JUEGOS?

☐ Sí ☐ No

¿QUE TIPO DE UTILIDADES?

¿TE GUSTARIA QUE MICROHOBBY CASSETTE SE PUSIERA A LA VENTA CON MAS ASIDUIDAD?

☐ Sí ☐ No

¿HAS TENIDO PROBLEMAS DE CARGA CON MICROHOBBY CASSETTE?

☐ Nunca ☐ Alguna vez ☐ Casi siempre

¿CREES QUE EL MANUAL DE INSTRUCCIONES ES SUFICIENTEMENTE CLARO Y COMPLETO?

☐ Sí ☐ No ☐ Regular

Observaciones _____

_____

_____

Recorta o copia esta página y envíala a Hobby Press (Encuesta Microhobby Cassette). Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid)

«Sound on Sound, una cinta muy Personal»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.

Sound on sound le obsequia:

Con la compra de una cinta, usted tendrá opción a uno de estos regalos:

- Ordenador Spectrum 48 K.
- Cursos de Basic.
- Cassettes de regalo.
- Camisetas.
- Cazadoras.
- Y cientos de regalos sorpresas

Sound on Sound es una marca registrada producida y distribuida por **Iberofón, s. a.**

Avenida de Fuentemar, 35. Polígono Industrial de Coslada (Madrid).
Telefs.: 671 22 00 / 04 / 08 / 12 / 16.